

УДК 394.3

Никита С. Шишелов

*Независимый исследователь,
Москва, Россия, nshishelov@rambler.ru*

Дзеквин и цинко. Ритуально-магические игры догрибов

Аннотация. Статья посвящена двум старинным индейским играм, вышедшим из традиции к середине XX в. Игровая реальность их, по сути, есть репрезентация мифологических представлений. Основной целью обеих игр являлось получение сообществом знания о будущем от водящего-прорицателя, наделенного определенными сакральными знаниями. Статья основана на полевых материалах канадских этнографов Д. Хэлм и Н. Лурье, собранных в 1962 г. Автором проведен краткий структурный анализ данных игр, рассмотрен вопрос об их социальной роли, установлена гипотетическая связь с промысловым охотничьим культом.

Ключевые слова: атапаски Субарктики, догрибы, архаичные игры, магия, пророчество, промысловые культы, игровая культура

Nikita S. Shishelov

Independent researcher, Moscow, Russia, nshishelov@rambler.ru

Dzekwin and Tsinco. Ritual Magic Games of the Dogrib

Abstract. The article deals with the two ancient games of Native American people, which have come out of the tradition by the middle of the 20th century. The game-reality of these is, in fact, a representation of

mythological conceptualization. Acquisition of knowledge about the future from the game-leader by the community was the main goal of both games. The article is based on the field materials by Canadian ethnologists J. Helm and N. Lurie collected in 1962. The author performs a brief structural data analysis of the games, dwells upon the question of their social role, reveals a hypothetical relation between the games and hunting cult.

Keywords: Subarctic Athabaskan, Dogrib, archaic games, magic, prophecy, hunting cults, gaming culture

Материал для этой статьи почерпнут из полевых записей Джун Хэлм и Нэнси Лурье, собранных ими во время экспедиции 1962 г. у догрибов на оз. Куньем и в форте Рэй (Северо-Западные территории, Канада). Хэлм опубликовала эти сведения в книге «Пророчества и магическая сила среди индейцев догрибов» [1 с. 124–131]. Полевые записи Хэлм и Лурье один из немногих, если не единственный письменный источник, содержащий сведения о двух давно забытых индейских играх, которые, несомненно, являются любопытнейшим элементом годового социального цикла и духовной культуры догрибов. Материалы в книге поданы в довольно сыром, необработанном виде и представляют собой конспекты интервью с информантами, снабженные очень краткими заметками и комментариями неаналитического характера. Интервью, как метод полевого исследования, неизбежно содержит дубликации данных и анахронизмы в описаниях, что осложняет восприятие информации. В этой статье ценный этнографический материал будет подан в более структурированной форме.

Дзеквин

Эта игра практически идентична известной современной детской игре «колдунчики» («чай-чай-выручай»), в которой водящий, играющий роль мага, осалив одного из игроков, «заколдовывает» его, а другие спасают товарища, рискуя быть также «заколдованными». Индейская игра, однако, является не просто подвижным развлечением.

Время проведения игры было строго определенным. В дзеквин традиционно играли ежегодно в разгар весны – в мае или начале июня. В другие сезоны эта игра никогда не проводилась. Место также было строго определенным: В нее играли в местах сезонных встреч общин, где множество разрозненных зимой промысловых групп сходились вместе. В XIX – начале XX в. игра предшество-

вала торговым визитам индейцев в форт Рэй, расположенный в северной оконечности оз. Большого Невольничьего.

Инспирация и подготовка к игре. Люди должны были попросить кого-то, подходящего на роль водящего, сыграть в эту игру. Однако не каждый мог провести ее. Только человек, обладающий нужными для этого случая знаниями, имел полномочия стать водящим. Эти знания заключались в магической связи человека с мифическим существом дзеквином (*dzekwin, djekwi*), получеловеком-полузверем, обитающем в лесной чаще. Считалось большим успехом увидеть дзеквина, вступить с ним в связь. Догрибы верили, что такой человек станет успешным охотником, и ему всегда будет сопутствовать удача. Однако если он не будет выполнять наставления дзеквина (например, нарушит ход игры, связанные с ней табу или откажется от роли водящего, если в грезах он получил знак от дзеквина, что тот готов к игре), то его постигнет неудача или беда. По представлениям догрибов, сам дзеквин подает людям, поддерживающим с ним связь, сверхъестественные знаки, указывающие на то, как, когда и как часто следует играть в эту игру.

По сведениям некоторых информантов, главной целью проведения игры являлось исцеление от недугов, в нее играли, если кто-нибудь заболел (сам ведущий или кто-нибудь из игроков), либо когда будущего водящего посетили пророческие видения. Инициатором игры мог быть любой человек, он должен был просто предложить сыграть человеку, подходящему на роль водящего: «Давай сыграем в дзеквин!» Однако сам водящий не мог предложить игру и даже не должен был никому сообщать о своем желании вести ее. Ему следовало дожидаться просьбы от кого-нибудь и только тогда дать свое согласие. Никакой платы за роль водящего предусмотрено не было, однако, как будет сказано ниже, его обычно одаривали. Водящий должен был знать, как выглядит дзеквин, чтобы подготовить необходимый для игры реквизит – маску. Водящего наряжали два человека, те, кто также обладал «знаниями» о дзеквине. Он облачался в свой костюм в укромном месте в лесу, но не в лагере.

Водящий играл роль дзеквина, поэтому назывался так же – дзеквин. Он был одет в собственноручно сделанную, специально по случаю игры, берестяную маску с прорезями для глаз и носа, с густыми бровями, красными щеками и небольшой бородой около десяти сантиметров в длину. На спине закреплялась охалка елового лапника, имитирующая горб, в руках водящий держал маленький топорик. По окончании игры маска выбрасывалась.

Игроки и зрители. Играть в дзеквин имели право только мужчины. Игроков могло быть несколько десятков, до 50–60 человек, т. е., в сущности, количество участников было неограниченным. Женщинам играть воспрещалось, но они могли наблюдать за

ходом игры, стоя неподалеку у большого костра. Немоштные старики также наблюдали за игрой, сидя у огня. Детям, а также девушкам-подросткам традиция воспрещала присутствовать и наблюдать. Если же они появлялись вблизи места проведения игры, то взрослые немедленно прогоняли их прочь. Дзеквин – взрослая игра, присутствовать на которой позволялось только принятым в зрелую возрастную среду членам сообщества. По представлениям атапасков девушки в пубертатный период становятся носителями определенной магической силы, которая может причинить вред при неподобающем ее применении. Запрет на присутствие детей в месте проведения дзеквин информанты Хэлм и Лурье никак не мотивировали. Здесь можно провести сравнение с другой традиционной игрой догрибов – идзи (мужская, азартная, основанная на угадывании), наблюдать и учиться играть в которую могут и дети.

Длительность игры. Игра начиналась около полуночи и длилась от одного до трех-четырёх часов.

Ход игры. Игра проводилась обязательно в отдалении от лагеря. Команда выстраивалась в лесу в одну длинную шеренгу в ожидании дзеквина. Дзеквин появлялся, выбежав из чащи с топором на плече, покачивая плечами из стороны в сторону. Он оглядывался по сторонам, как будто высматривая карибу. Заметив линию игроков, он брал в свободную руку большую охалпку елового лапника и раздавал каждому участнику в шеренге по маленькой ветке. Это действие имело вполне определенный смысл – еловые ветки символизируют пищу, которую раздает людям дзеквин. Дойдя до конца шеренги, дзеквин удалялся в чащу. В это время все игроки бросали в него свои ветки с громкими возгласами: «Ehtse, nindih mah!» («Дедушка, твое мясо воняет!»). Дзеквина это злило, и он начинал гоняться за игроками, размахивая топором. Когда дзеквину удавалось поймать кого-нибудь, тот должен был упасть ничком на землю. Дзеквин же садился над ним на корточки, изображая, что испражняется на пойманного. Также водящий имитировал, что разрубает топором свою добычу, и очень радуется, что ему удалось поймать карибу. В это время кто-нибудь из игроков, подбежав к нему, выкрикивал: «Дедушка, этот карибу воняет! Он давно сдох. Это плохое мясо!» Тогда дзеквин вскакивал, оглядывался по сторонам, и, бросив «добычу», кидался в погоню за новой жертвой. Игра продолжалась в том же ключе. По сведениям некоторых информантов, считалось, что если во время игры кто-то падает, то этому человеку недолго осталось жить.

Дзеквин, как мифическое существо, носит, скорее, комичный образ, ведь игра сопровождалась большим весельем. Дзеквин наивен, поэтому водящий во время игры должен был верить всему, что выкрикнут ему игроки, что, должно быть, и вызывало смех.

Сам же водящий был молчалив и не произносил во время игры ни слова. Водящий не должен был приближаться к костру и не мог ловить находящихся возле него зрителей, пока пылает огонь.

Считалось, что если во время игры кто-то предпринимает некие магические действия, то дзеквин чувствует это. Если водящий чувствовал, что где-то поблизости, например, среди зрителей, находится менструирующая женщина, что было строго табуировано, то он не мог продолжать игру. В таком случае дзеквин останавливался и замирал. Тогда к нему подходил кто-нибудь из сведущих людей, брал его топор и ударял им дзеквина, чтобы снять магические чары, и игра продолжалась.

Во время игры водящий бесплатно исцелял больных, тогда как в другое время за эти услуги целитель должен был получать вознаграждение. По окончании игры водящего одаривали, потому что во время игры он использовал свою магическую силу. Подарками обычно являлись предметы одежды или инструменты (мокасины, перчатки, топор, нож и др.). Общество, однако, требовало от водящего определенных гарантий, подтверждающих силу его способностей, и, если после игры кого-нибудь постигал недуг, он был обязан вылечить больного на безвозмездной основе. Таким образом, игра дзеквин считалась не просто целебной, но и несла функцию профилактики болезней.

Во время игры водящий мог испытать сверхъестественное откровение и тогда начинал предвидеть будущее. Но произнести свое пророчество он не мог, а должен был остановиться и передать его окружающим посредством исключительно жестов. Предсказание могло относиться как к самому ближайшему, так и отдаленному будущему. Так, например, в 1940-х гг. во время игры в дзеквин водящий предсказал произошедший уже на следующий день несчастный случай (гибель охотника от самопроизвольного выстрела дульнозарядного дробовика). При этом он, остановившись во время игры, описал в воздухе полукруг ладонями с растопыренными пальцами, а затем жестом показал слезы.

В средних десятилетиях XX в. игра дзеквин постепенно забывалась, догрибы играли в нее лишь изредка. В начале 1960-х гг. молодежь не проявляла интереса к этой традиционной игре, а правила знали лишь немногие индейцы. В 1973 г. старшее поколение догрибов предприняло попытку возобновить традицию игры, однако она оказалась неудачной. Среди зрителей присутствовало много девочек, сама игра проводилась не в лесу, а возле автодороги, близ поселка, что возбранялось традицией. Многие игроки были откровенно пьяны, поэтому все пошло не по положенному сценарию, и попытка возродить игру провалилась.

Цинко

Время проведения игры. Так же как и в дзеквин, в цинко играли только весной.

Инспирация и подготовка к игре. Вести цинко могли лишь отдельные личности, обладающие особым духом и определенным сакральным знанием. Вне зависимости от того, насколько сильной личной магией обладал человек, он не мог вести цинко, если не имел конкретных, необходимых именно для этого случая, чудодейственных знаний. Только такого человека могли попросить провести игру, либо он сам, по желанию, мог предложить ее. Тогда он сообщал об этом: «Мой дух говорит, что я готов. Настало время игры». Эта новость быстро разносилась среди индейцев, и старики говорили: «Если все так и есть, нам надо играть».

Специально по случаю игры изготавливался волшебный посох, который назывался *цинко-тэ*. Сделать цинко-тэ могли как мужчины, так и женщины, наделенные нужными знаниями, но не юноши. Посох представлял собой большой длинный шест, похожий, по словам одного из информантов, на жезл епископа. Этот посох, как считали догрибы, обладал способностью указывать его обладателю, то есть водящему игры, на закопанные в землю предметы (пуговицы, кнопки, железные вещи). Спрятать от него ничего невозможно – при помощи посоха он мог отыскать и извлечь из земли даже предметы, зарытые десятки лет назад.

Водящего, которого называли цинко, помощники наряжали в специальный костюм и раскрашивали. Цинко был одет в капюшон и куртку из шкуры карибу с v-образно заостренными боками (очевидно, куртка старинного традиционного атапаскского кроя). Его руки и лицо были окрашены углем и красной краской. В руках он держал цинко-тэ.

Помощники. У цинко обязательно должно было быть три-четыре помощника, также обладающих необходимыми знаниями. Они, как говорили догрибы, «знали, как играть». Помощники принимали участие в подготовке к игре, должны были «знать дух цинко» и обладать способностью общаться с водящим посредством магии. По сведениям одного из информантов, наблюдавшего за игрой, в действии принимало участие два одинаково одетых и раскрашенных персонажа, и, по крайней мере, один из них назывался цинко. Судя по всему, помощники были одеты в такой же, как у водящего, костюм, но не имели посоха и соответственно, не являлись цинко. Кроме того, вероятно, у цинко мог быть и всего один помощник, если, например, среди собравшихся играть не нашлось нескольких человек, обладающих необходимыми знаниями. Роль помощников непосредственно в игре неясна.

Игроки. В цинко могли принимать участие и мужчины, и женщины. Участники произвольно разделялись на две группы.

Ход игры. Цинко, одетый и раскрашенный как описано выше, преследовал людей, разбегающихся от него в двух направлениях. Когда цинко бежал за одной группой, кто-нибудь из игроков второй группы, пользуясь моментом, когда цинко его не видит, проделывал пальцем дырку в земле и прятал какой-нибудь небольшой предмет, аккуратно закопав. Потом цинко разворачивался и пускался в погоню за второй группой. В тот момент, когда он приближался к спрятанному предмету, бег его замедлялся, он останавливался точно у нужного места и втыкал свой посох в землю. Спрятанный предмет прилипал к посоху и цинко, ко всеобщему изумлению, извлекал его из земли. Цинко не пропускал ни одного металлического предмета, будь то булавка или иголка. Никакую вещь невозможно было утаить от него под землей, рассказывали индейцы. Но особенно чувствителен посох цинко-тэ был именно к железным предметам. Как говорят, шаманы с оз. Куньего особенно «не любили» консервные банки и всегда обнаруживали их с помощью цинко-тэ. Один из информантов уточнил, что сам посох «не любит железа». Стоит отметить, что цинко часто обнаруживали и извлекали из земли предметы, о существовании которых никто из присутствующих не знал, более того, некоторые из извлеченных предметов несли следы длительного пребывания под землей. Из этого можно сделать предположение, что подготовку к предстоящей игре будущий водящий начинал задолго до игры, возможно, даже несколькими годами ранее. Если так, то стоит отметить, что для этого он должен был обладать феноменальной памятью, чтобы помнить точное место расположения спрятанного им же самим предмета.

Кроме обнаружения закопанных предметов, во время игры водящий мог пророчить людям продолжительность их жизни. И вслед за демонстрацией волшебной силы цинко-тэ следовала вторая фаза игры. Люди подходили к цинко и спрашивали, сколь долго осталось жить тому или иному человеку из присутствующих. Тогда цинко бросался за ним вдогонку. Если погоня продолжалась долго, то цинко говорил, объясняясь знаками: «Путь твой будет долог, увидишь белые волосы». Если же силы быстро покидали цинко и он не мог долго преследовать убегающего, это означало, что этому человеку не суждено жить долго.

К середине XX в. эта игра была уже полностью утрачена и вышла из традиции. Последний раз в цинко играли на оз. Куньем около 1930 г. В 1960-х гг. был жив только один человек, который обладал необходимыми для этой игры сакральными знаниями, и лишь немногие пожилые догрибы помнили, что в молодости

наблюдали эту игру, но сами никогда не принимали участия в цинко. Отрывочные сведения о ней, оставшиеся в памяти информантов середины XX в., были известны им по большей части по рассказам, услышанным когда-то от предшествующего поколения.

Социальные функции

Итак, к середине XX в. традиция проведения этих игр угасла. Сами догрибы объясняли это тем, что среди них уже практически не осталось людей, обладающих необходимыми знаниями, т. е. знахарей, практикующих контакты с мифологическими существами и обладающих сверхъестественными способностями. Именно с этим обстоятельством индейцы связывали угасание традиции. Несомненно, процессы христианизации и аккультурации начала XX в. сказались в первую очередь на духовной культуре догрибов, и старые верования, с которыми неразрывно связаны обе игры, уходили в прошлое. Однако процесс забвения этих игр, как кажется, имел более глубокие корни. На мой взгляд, лимитирующим фактором в данном случае явилась не столько христианизация, сколько переход от кочевой к оседлой поселковой жизни и соответственно изменение годового хозяйственного цикла. Известно, что обе игры имели довольно четко определенные сроки проведения. У вышеупомянутой азартной игры идзи, имеющей важное социальное значение для догрибов, нет столь четкой привязки к сезону. Она осталась в живой традиции и, пережив XX в., вошла в XXI в., хотя в ней, по представлениям индейцев, также немалое значение имели магические способности капитана команды [2 с. 293–311]. Дзеквин и цинко проводились только весной, в период встреч разрозненных во время длительного зимнего сезона малочисленных общин (промысловых групп), очевидно, сразу же по окончании охоты на мигрирующего из лесов в тундры карибу. Весенняя миграция карибу в регионе проживания догрибов проходит в период приблизительно с 20 апреля по 1 июня [3 с. 9]. Связь этих игр, по крайней мере дзеквин, с охотой на карибу кажется очевидной, с учетом того, что игровые действия дзеквин являются имитацией охоты на карибу. Поэтому, вероятно, эту игру можно рассматривать как элемент охотничьего промыслового культа. К середине XX в., с переходом к оседлости, когда охота на карибу уже перестала иметь столь существенное значение в системе жизнеобеспечения, как в прежние времена, традиции проведения игры угасла, оказавшись невостребованной не столько новым поколением, сколько самой охотничьей культурой. Как видно, несмотря на сетования стариков, в 1970-х гг. молодежь все же собралась на игру,



Мальчики играют в дзеквин. Кунье оз. 1958 г.

Фото Джоан Райан [4]

то есть проявляла интерес к традиции, пусть эта попытка и была неудачной. Примерно в те же годы, когда Хэлм и Лурье собирали сведения об этих играх, другой этнограф, Джоан Райан, наблюдала на оз. Куньем, как в дзеквин играют дети (экспедиция 1957–1960 гг.). В архиве Северо-Западных территорий сохранилась фотография, сделанная Райан в 1958 г. На ней запечатлена группа мальчиков, один из которых наряжен в маску дзеквина.

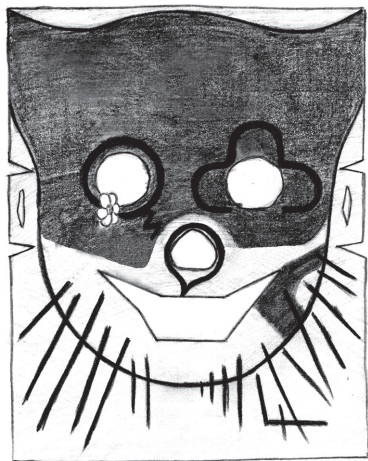
На обороте фотографии имеется надпись: «Дети, и снова дети. Хэллоуин(?)». Это предположение явно ошибочно. Очевидно, что автор подписи (сам фотограф, либо сотрудники архива) не имел представления о том, к какой игре готовятся дети. У Эрин Суляк, архивиста, работавшего с фотоматериалом в настоящее время, сомнения в данной интерпретации вызывал летний пейзаж, на фоне которого запечатлены мальчики. Проведенный Суляк анализ изображения показал, что маска изготовлена не из бересты, а из цветного картона, о чем свидетельствует характер разрывов и фактуры материала¹. Однако можно смело утверждать, что мальчик в маске изображает горбуна-дзеквина, только в руках вместо топора он держит палку. Эта фотография достаточно информативна. По ней можно сделать заключение о том, что к концу 1950-х гг. табу на участие детей в игре дзеквин уже не соблюдалось, как не

¹ Е. Suliak, личные сообщения, январь 2018 г.

соблюдались и сроки ее проведения – состояние растительности на фото явно свидетельствует о том, что это вторая половина лета, но никак не конец весны, то есть не предписанный традицией сезон для игры дзеквин. К сожалению, на момент написания статьи мне оказались недоступны публикации Райан, в которых могут содержаться наблюдения за этой игрой, если подпись на обороте фотографии сделана не ею [5, 6].

Если рассматривать альтернативные варианты, игра могла легко принять другую форму, став просто развлекательной, но сохранив при этом внешнюю атрибутику действия, что и наблюдала Райан. Но этого не произошло. Причины, возможно, кроются в том, что традиционная духовная культура догрибов к середине XX в. была деформирована аккультурацией в меньшей степени, чем может показаться, и глубинные смыслы этой игры все еще воспринимались обществом в той же форме, что и предшествующими поколениями. Дзеквин, по всей видимости, имела столь тесную связь с весенней охотой на карибу, что игра не трансформировалась в новую форму, а просто перестала существовать, когда роль этого сезонного промысла существенно снизилась.

Обе игры расценивались индейцами как магические мероприятия, ведь основной задачей их было получение сообществом знания о будущем от водящего-прорицателя и, в случае дзеквин, исцеление от болезней. Магическая составляющая игр являлась для индейцев более важной, осознанной компонентой, в то время как удовлетворение жажды общения в коллективе после долгой зимней разлуки родственников и друзей следует считать скрытой, неосознанной целью действия. Каждая успешно проведенная игра повышала авторитет водящего, и для него игра была в первую очередь способом демонстрации личной магии. Помимо прочего, и дзеквин, и цинко носили также и развлекательный характер. Игры проходили в восторженной атмосфере. По словам информантов, во время этих игр все веселились, а сезон их проведения отмечен всеобщей радостью весеннего обновления природы.



Маска дзеквина.

Рисунок автора

Типология

Из описаний ясно, что дзеквин и цинко – две однотипные подвижные игры, которые относятся к подклассу игр преследования. Однако версии догрибов имеют одно важное отличие от игр преследования с водящим, широко распространенных в самых разных сообществах. Если европейский материал показывает, что для данного подкласса игр неотъемлемым атрибутом является наличие выигрыша/проигрыша (для них характерен игровой конфликт типа прямого противоборства, при котором победа является целью игры, и только одна из сторон оказывается победителем) [7 с. 4, 14], то данная компонента, главная в европейских традиционных подвижных играх с водящим, в играх догрибов отсутствует, несмотря на то, что им присущи все остальные составляющие формальных игр: в них есть сюжет, игровой реквизит, строго определенное игровое пространство и игровое время, жестко регламентируемые игровые действия. В дзеквин и цинко нет стороны проигравшей и стороны победившей, т. е. соревновательная, конкурентная компонента в них не проявляется, они, как представляется, лишены спортивно-игровых целей, чем резко отличаются от европейских версий. Так, итог второй фазы игры цинко совершенно не зависит от скорости убегающего игрока, от него, в сущности, не зависит ничего. Вся ответственность за исход действия лежит на водящем, который может, опираясь исключительно на свои глубинные внутренние ощущения, остановить или продолжать погоню. То же касается и дзеквин – в этой игре участники, вероятно, поддавались водящему, наряженному в сковывающий движения костюм, давая возможность себя поймать, приблизившись к нему на близкое расстояние, имело место игровое поддразнивание. То есть дзеквин и цинко нельзя в полной мере отнести к классу соревновательных игр², в то время как все европейские версии игр преследования являются таковыми. У догрибов во время игры происходит некое состязание в быстроте и ловкости, но оно отодвинуто на последний план. Антагонизм между игроками и водящим здесь не является конституирующим признаком игры. Коренное отличие просматривается и в роли водящего. Если в большинстве европейских игр преследования водящий выполняет роль трудную, страдательную [7 с. 13, 14], то в играх догрибов эта роль не так однозначна. Хотя в ней также присутствует некий «страдательный» элемент, роль водящего престижна.

² У атапасков эту нишу занимает азартная игра идзи – команды-соперники соревнуются в силе магических способностей (фактически интуиции) «капитанов» команд.

Четкая привязка игр дзеквин и цинко к определенному сезону свидетельствует о том, что данные игры можно считать календарными. Они являлись ключевым элементом празднования смены сезонов. Надо отметить, что сам праздник, знаменующий сезонный сбор общин, не имел определенного названия. Современные игроведы выделяют четыре формы моделирования празднично-игровой коммуникации: ритуально-игровой, зрелищно-игровой, спортивно-игровой и танцевально-игровой [8 с. 23–25]. Рассматриваемые индейские игры являют собой яркий пример празднично-игровых форм традиционной культуры. В них одновременно представлены все модели коммуникации участников праздничного действия, кроме танцев, которые, безусловно, также являлись неотъемлемым атрибутом во время встреч общин.

Соревновательный момент (агон) и в дзеквин, и в цинко, безусловно, реализуется, однако не является первичным и не актуализируется (нет победителя).

Ритуально-игровая модель проявляется наиболее рельефно. Ритуальная игра «наполняет праздничные формы культуры высшей серьезностью сакрального» [8 с. 24]. Сакральную атмосферу праздника привносит маска (в случае цинко – раскраска лица), которая предполагает трансформацию ее носителя. Маска – универсальный социально-культурный феномен, выразительное явление ритуально-игровой традиции.

Зрелищность обеих игр отмечена информантами, происходящее действо удивляло и очаровывало зрителей. Обнаружение водящим цинко закопанных предметов, безусловно, вызывало у участников и зрителей сильное восхищение. Это же касается и дзеквин – шуточный обман игроками водящего, очевидно, влек за собой эмоциональный всплеск. Дзеквин являлась театрализованным действием в простейшем его виде, ведь команда играла роль стада карибу, а водящий имитировал охоту. Это подтверждает известный тезис о том, что игра лежит в основе генезиса драматургии. Игровая реальность дзеквин, по сути, представляет собой репрезентацию коллективом игроков мифологических представлений и возникающих в ходе игры у водящего пророческих видений.

Выводы

Чтобы обозначить позицию, которую занимают дзеквин и цинко в мировой игровой культуре, их следует классифицировать как календарные коллективные ритуальные подвижные игры с элементами театрализации³.

³ Использован смешанный принцип классификации, совмещающий классификации разных авторов [9, 7, 8, 10].

На примере рассмотренных игр догрибов видно, что в эгалитарных сообществах в играх преследования конкурентные отношения между участниками отсутствуют или, по крайней мере, не актуализируются, что отличает их от аналогичных игр, распространенных в стратифицированных сообществах. Празднично-игровое общение слабо дифференцировано, и в одном акте (игра) одновременно реализуется несколько моделей коммуникации. В организационно-конституциональном аспекте ярко выражены половозрастные предписания для участия в действе.

Литература

1. *Helm J.* Prophecy and Power among the Dogrib Indians. Lincoln, London: University of Nebraska Press, 1994. 173 p.
2. *Helm J.* The People of Denendeh. Iowa: University of Iowa Press, 2000. 389 p.
3. Resource Development and Caribou // Nunavut Finding a Balance. [Power Point Presentation] Department of Environment Avatiliqiyikkuᑦ [Электронный ресурс]. Oct. 2015. 35 p. URL: <https://www.nwmb.com/en/public-hearings-a-meetings/workshops/november-2015-protecting-caribou-and-their-habitat-workshop/5680-resource-development-and-caribou-in-nunavut-finding-a-balance-eng/file> (дата обращения 10.12.2018).
4. Joan Ryan fonds (1957–1960) Item N-1991-073: 0067 // NWT Archives, Yellowknife [Электронный ресурс]. URL: http://www.nwtarchives.ca/item_display.asp?Accession_Number=N-1991-073&Item_Number=0067 (дата обращения 17.07.2018).
5. *Ryan J., Rabesca M.* Traditional Dene justice report: Lac La Martre, NWT. Final report. Yellowknife, Dene Cultural Institute, 1993. 254 p.
6. *Ryan J.* Doing things the right way: Dene traditional justice in Lac La Martre. University of Calgary Press, 1995. 150 p.
7. *Ключева М.А.* Народные подвижные детские игры: опыт типологии: Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. СПб.: Рос. ин-т истории искусств, 2008. 28 с.
8. *Матенева В.П.* Празднично-игровое общение как высшая форма досуга // Концепт [Электронный ресурс]. 2017. № S6. С. 21–26. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/prazdnichno-igrovoe-obschenie-kak-vyshshaya-forma-dosuga> (дата обращения: 17.07.2018).
9. *Жуков М.Н.* Подвижные игры. М.: Академия, 2000. 160 с.
10. *Миленски И.* Актуальные проблемы классификации детских игр // Наука. Мысль: электронный периодический журнал [Электронный ресурс]. 2014. № 7. С. 73–81. URL: <https://docplayer.ru/79472406-Nauka-mysl-elektronnyy-periodicheskiy-zhurnal-nauchnyy-zhurnal-nauka-mysl-elektronnyy-periodicheskiy-zhurnal.html> (дата обращения 17.07.2018).

References

1. Helm J. Prophecy and Power among the Dogrib Indians. Lincoln, London: University of Nebraska Press, 1994. 173 p.
2. Helm J. The People of Denendeh. Iowa: University of Iowa Press, 2000. 389 p.
3. Resource Development and Caribou. Nunavut Finding a Balance. [Power Point Presentation] Departament of Environment Avatiliqiyikkut [Internet]. Oct. 2015. 35 p. [data obrashcheniya 17 Jul. 2018]. URL: <https://www.nwmb.com/en/public-hearings-a-meetings/workshops/november-2015-protecting-caribou-and-their-habitat-workshop/5680-resource-development-and-caribou-in-nunavut-finding-a-balance-eng/file>
4. Joan Ryan funds (1957–1960). Item N-1991-073:0067. V: NWT Archives, Yellowknife [Internet]. [data obrashcheniya 17 Jul. 2018]. URL: http://www.nwtarchives.ca/item_display.asp?Accession_Number=N-1991-073&Item_Number=0067
5. Ryan J., Rabesca M. Traditional Dene justice report: Lac La Martre, NWT. Final report. Lac La Martre, NWT. Final report. Yelloknife, Dene Cultural Institute, 1993. 254 p.
6. Ryan J. Doing things the right way: Dene traditional justice in Lac La Marte. University of Calgary Press, 1995. 150 p.
7. Klyucheva MA. Exercise children's folk games: an attempt at typology. Avtoreferat dis. ... kandidata iskusstvovedeniya. Sankt-Peterburg: Rossiiskii institut istorii iskusstv, 2008. 28 p.
8. Mateneva VP. Festive-gaming communication as a higher form of leisure. *Kontsept* [Internet]. 2017;S6:21-6. [data obrashcheniya 17 Jul. 2018]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/prazdnichno-igrovoe-obschenie-kak-vyshshaya-forma-dosuga>
9. Zhukov MN. Exercise games. Moscow: Akademiya, 2000. 160 p.
10. Milenski I. Current problems of children's games' classification. *Nauka. Mysl': elektronnyi periodicheskii zhurnal* [Internet]. 2014;7:73-81. 2014. № 7. С. 73–81. [data obrashcheniya 17 Jul. 2018]. URL: <https://docplayer.ru/79472406-Nauka-mysl-elektronnyy-periodicheskiy-zhurnal-nauchnyy-zhurnal-nauka-mysl-elektronnyy-periodicheskiy-zhurnal.html>

Сведения об авторе

Никита С. Шишелов, независимый исследователь, Москва, Россия; nshishelov@rambler.ru

Information about the author

Nikita S. Shishelov, independent researcher, Moscow, Russia; nshishelov@rambler.ru